

L'évolution du jeu vidéo peut se lire dans son antagonisme à la rigidité immuable de l'écrit, le médium rappelant dans son nom même qu'il est défini par une ludicité, et donc une interactivité *a priori* antonyme de la littéarité, comme si chaque production vidéoludique devait se positionner sur un axe dont les pôles seraient l'interactivité et la littéarité, en cherchant naturellement à être plus proche du premier pôle que du deuxième.

Si les jeux sont probablement moins explicitement écrits et moins « scriptés » qu'à leurs débuts, entre autres grâce à l'évolution technique du médium, le dixième art est pourtant loin de s'être dépouillé de toute présence littéraire. À commencer par la forme la plus évidente d'une littérature du jeu vidéo, avec les adaptations plus ou moins libres de classiques littéraires (*Au cœur des ténèbres* devenant *Spec Ops : The Line*, *La Divine Comédie* devenant *Dante's Inferno*, *Bioshock* multipliant les références critiques à *La Grève*, les aventures de Sherlock Holmes connaissant d'innombrables itérations...), dont on pourrait se demander quel rapport à la littérature elles explorent ainsi : recherche de légitimité d'un « art mineur » s'appuyant sur un « art majeur », affirmation au contraire d'une spécificité artistique, iconoclastie amusée à malmener le patrimoine...

Mais le livre existant sous une forme matérielle extérieurement au jeu se décline aussi sous d'autres formes, du scénario permettant l'élaboration du jeu, dont on peut questionner la forme et les spécificités génériques (à l'instar des scénarios de films de plus en plus accessibles au public), à la notice ou au « livre du jeu », et aux textes sur le jeu, analyses écrites pouvant elles-mêmes se prêter à l'analyse littéraire. De même que certains youtubeurs se caractérisent par une manière « littéraire » (notamment dans leur sophistication stylistique) de parler du jeu vidéo, il y a sans doute une manière « littéraire » d'écrire sur le médium, qui peut avoir son intérêt propre.

Le jeu vidéo peut même devenir livre quand il subit une novélisation, c'est-à-dire une transposition écrite d'une intrigue ou d'un univers vidéoludique. Les franchises *Warcraft* ou *Assassin's Creed* ne sont que des exemples notables de jeux dont l'univers a été nettement développé dans des romans, des bandes dessinées... Figer un contenu interactif n'apparaît-il pourtant pas comme une régression du jeu à la narration la plus linéaire, dans des livres qui seraient davantage pensés comme des produits dérivés, moins chers et moins risqués que le développement d'un jeu ? Ou ces productions ambitionnent-elles une qualité narrative et une exploration de problématiques dont le jeu vidéo serait moins capable, à moins de devenir péniblement bavard ? La transmédiabilité faciliterait-elle alors, selon la logique par exemple analysée par Daniel Peyron, la volonté du jeu à « faire monde », en en développant l'univers sous une forme plus à même d'en poser le cadre ?

Il existe enfin un livre matériel *in-game* aux statuts divers, MacGuffin de l'intrigue, simple objet de quête, ou lettres, journaux, romans, essais et manuels divers, prétendument écrits par les personnages de l'univers diégétique et offrant parfois une connaissance encyclopédique de cet univers (songeons aux milliers de pages pouvant être lues dans un *Elder Scrolls*) ; livres dont la variété générique (du journal du héros à la somme historique), l'inventivité et le style peuvent faire d'intéressants pendants à la variété et à l'éventuelle qualité des productions littéraires du monde réel. Même les « manuels », dont l'utilité se limite souvent dans les RPG à augmenter

les statistiques du joueur, peuvent obéir à certaines logiques : sont-ils liés à la caractéristique qu'il améliore ? sont-ils textuels ou immédiatement assimilés par le personnage ? s'ils apportent des connaissances, celles-ci ne concernent-elles que le monde du jeu ou peuvent-elles donner une leçon transposable dans le monde du joueur, à la manière des livres de recettes que l'on pourrait souvent suivre à la lettre, quand ils ne participent pas à leur manière à l'élaboration du monde diégétique par des ingrédients n'appartenant pas au nôtre.

Naturellement, la littérarité peut être appréciée indépendamment de l'objet « livre », que ce soit dans les dialogues, les ambiances, une appréhension particulière du *gameplay*... Cet élargissement des perspectives autorise même l'hypothétique constat d'un « retour du littéraire », par exemple dans le retour en grâce de la forme scriptée du *point and click* ou dans des entreprises plus expérimentales, comme celles cherchant à traduire l'ambiance et la personnalité d'écrivains (*Bientôt l'été* « d'après » Marguerite Duras, *Californium* « d'après » Philip K. Dick...). Il est ainsi même permis de considérer que certains jeux d'ambiance dénués de texte écrit ou dit expriment mieux une « littérarité » qu'un text-RPG !

L'observation d'une « littérarité » du jeu vidéo ainsi définie (ou justement à définir) n'est donc pas une manière de prendre parti pour une approche narratologique du jeu vidéo contre une théorie ludologique qui soutiendrait une interactivité exclusive. Malgré la proximité lexicale de ces termes, il est évident que la littérarité n'est pas plus réductible à la narratologie que l'interactivité à la ludologie, mais que l'apparence d'antithèse entre ces deux interprétations et leur usage combiné est une source d'analyses révélatrice et stimulante.

Ces pistes de recherche ne sont pas exhaustives, mais toute communication devra s'intéresser à la relation entre le jeu vidéo et la notion de littérarité, notamment à travers les questions de la « valeur » littéraire des textes liés au jeu vidéo, ou aux modalités vidéoludiques de présence du « livre », au sens le plus matériel comme le plus figuré. Dans le cas des analyses particulières de jeux, on privilégiera les propositions cherchant à élargir le propos vers des considérations d'ordre plus théorique.

Le colloque se tiendra les vendredi 15 et samedi 16 juin 2018 en salle Dussane, à l'E.N.S. de Paris (45, rue d'Ulm). Les communications dureront 20 minutes, mais un temps plus long pourra être accordé dans le cas de formats particuliers. Les frais de déplacement et d'hébergement des intervenants ne pourront pas être pris en charge. Les propositions de communication d'environ 300 mots devront être envoyées avant le 22 avril 2018, et seront accompagnées d'une courte bio-bibliographie du proposant. Elles seront envoyées aux trois membres du comité scientifique :

Paul-Antoine Colombani (Université de Corse Pascal Paoli)
paulantoinicolombani@gmail.com

Guillaume Grandjean (Université de Lorraine, École Normale Supérieure)
ingame.ens@gmail.com

Siegfried Würtz (Université de Bourgogne Franche-Comté) siegfried.wurtz@gmail.com